

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I KECAMATAN LAWEYAN KOTA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**



**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Hendro Bagus Wicaksono**

**K4613070**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
Januari 2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hendro Bagus Wicaksono  
NIM : K4613070  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Januari 2018

Yang membuat pernyataan

Hendro Bagus Wicaksono

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I KECAMATAN LAWEYAN  
KOTA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Oleh:**

**Hendro Bagus Wicaksono**

**K4613070**

**Skripsi**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan  
Rekreasi**

**FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
Januari 2018**

## **PERSETUJUAN**

Nama : Hendro Bagus Wicaksono  
NIM : K4613070  
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*  
*TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA  
KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN  
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Januari 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd  
NIP. 19651128 199003 1 001

Dr. Hanik Liskustyawati, M.Kes  
NIP. 19630608 199010 2 001

## PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Hendro Bagus Wicaksono  
NIM : K4613070  
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR V LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI ILAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari ,Tanggal dengan hasil dan revisi maksimal bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Drs. Sunardi M.Kes	.....	.....
Sekretaris	: Pomo Warih Adi, S. Pd., M. Or..	.....	.....
Anggota I	: Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd	.....	.....
Anggota II	: Dr. Hanik Liskustyawati, M.Kes	.....	.....

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada:

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret.

Kepala Program Studi  
Penjaskesrek.

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.  
NIP 1961101241987021001

Drs. Sunardi, M.Kes  
NIP. 19581121 199003 1 004

## ABSTRAK

Hendro Bagus Wicaksono. K413070. **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Januari 2018.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Lompat jauh dengan menggunakan metode Teams Games Tournament pada siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 14 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, peneliti dan guru yang bertindak sebagai kolaborator. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi.

Hasil penelitian pada tahap prasiklus hanya 10 siswa yang tuntas dengan prosentase 33,33% dan 20 siswa belum tuntas dengan prosentase 66,67%. Pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa yang telah tuntas sebanyak 24 siswa (80,11%) dan 6 siswa belum tuntas (19,89%). Dengan perolehan rata-rata afektif (83,33%), psikomotor (26,67%) dan kognitif (83,33%). Pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa yang telah tuntas sebanyak 26 siswa (86,67%) dan 4 siswa belum tuntas (13,33%). Dengan perolehan rata-rata afektif (96,67%), psikomotor (73,33%) dan kognitif (80%) Berdasarkan hasil analisis dari siklus I dan siklus II menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan dan sesuai target pencapaian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa : Penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

**Kata kunci :** Hasil Belajar, Lompat Jauh, Tipe *Teams Games Tournament*

## **ABSTRACT**

*Hendro Bagus Wicaksono. K413070. **THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE TO IMPROVE THE RESULT OF LONG JUMP LEARNING IN STUDENTS OF CLASS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA THE ACADEMIC YEAR 2017/2018.** Thesis Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret University. Januari 2018*

*The purpose of this research is to improve the result of long jump learning by using the Teams Games Tournament method in students of class V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta in academic year 2017/2018.*

*This research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation and reflection. Subjects in Classroom Action Research are fifth grade students of SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta, amounting to 30 students consisting of 16 male students and 14 female students. Sources of data in this study were obtained from students, researchers and teachers as collaborators. Data collection techniques use tests and observations.*

*The results of the research on pre cycle stage are only 10 students who completed with the percentage 33.33% and 20 students incomplete with the percentage of 66.67%. First cycle obtained the results of student learning that has been completed as many as 24 students (80.11%) and 6 students are incomplete (19.89%). The acquisition of affective averages (83.33%), psychomotor (26.67%) and cognitive (83.33%). Second cycle obtained the results of student learning that has been completed as many as 26 students (86.67%) and 4 students incomplete (13.33%). The acquisition of affective averages (96.67%), psychomotor (73.33%) and cognitive (80%). Based on the analysis results from cycle I and cycle II showed a significant increase and according to achievement targets. Based on the research results obtained the conclusion that: The application of learning methods Teams Games Tournament type can improve the results of long jump learning on the fifth grade students of SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta academic year 2017/2018.*

*Keywords: Learning Outcomes, Long Jump, Teams Games Tournament*

## **MOTTO**

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(HR.Ahmad)

“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki”

(Mahatma Gandhi)

“Meskipun saya sudah ada di belakang, tetapi saya tidak mau terbelakang dan setetes keringat kedua orang tuaku, seribu langkah aku harus maju.”

(Penulis)



## **PERSEMBAHAN**

Teriring Syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

Bapak Paiman dan Ibu Sumini

“Terimakasih kepada bapak ibu yang mendoakan tiada putus, yang selalu memberikan semangat moril, materil, inspirasi, motivasi dan kebahagiaan.yang selalu sabar menghadapi anakmu ini Semoga bisa membuat kalian menangis karena bangga.”

Almamater Penjaskesrek 2013

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke-hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
2. Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd dan Dr. Hanik Liskustyawati, M.Kes selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan dalam penulisan Skripsi ini.
4. Drs.Sunardi, M.Kes selaku pembimbing akademik.
5. Kepala SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Wahyuni, S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta.
7. Para siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta, yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat saya Kost Topo (Abdul, Ahsan, Bejo, Adam, Rozy, dan Habib) yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini dan teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dalam penulisan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena sebuah keterbatasan. Meskipun demikian, diharapkan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pengembangan ilmu pada umumnya.

Surakarta, Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PENGAJUAN.....	iii
PERSTUJUAN .....	iv
PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Pengertian Lompat JauhBelajar .....	7
a. Lompat Jauh Hakikat Belajar .....	7
2. Belajar Pengertian Lompat Jauh .....	11
a. Hakikat Belajar Lompat Jauh .....	12
b. Ciri-Ciri dan Tujuan Belajar .....	
c. Hasil Belajar .....	
d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	

3. Model Pembelajaran .....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran .....	15
b. Ciri – Ciri Model Pembelajaran .....	15
c. Model Pembelajaran Kooperatif .....	16
d. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament .....	18
e. Aplikasi Pembelajaran Lompat Jauh dengan tipe Teams Games Tournament .....	19
B. Kerangka Berpikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
1. Tempat Penelitian .....	25
2. Waktu Penelitian .....	25
B. Subjek Penelitian .....	26
C. Data dan Sumber Data .....	26
D. Teknik Pengumpulan Data .....	26
E. Teknik Uji Validitas Data .....	27
F. Teknik Analisis Data .....	27
G. Indikator Kinerja Penelitian .....	27
H. Prosedur Penelitian .....	28
<b>BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Tindakan .....	32
1. Data Pratindakan .....	32
2. Hasil Tindakan Siklus 1 .....	35
a. Perencanaan Siklus 1 .....	35
b. Pelaksanaan Siklus 1 .....	36
c. Observasi dan Interpretasi Siklus 1 .....	38
d. Analisis dan Refleksi Siklus 1 .....	40
3. Hasil Tindakan Siklus 2 .....	42
a. Perencanaan Tindakan .....	42
b. Pelaksanaan Tindakan .....	43

c. Observasi Tindakan.....	44
d. Refleksi Tindakan .....	45
B. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus .....	47
C. Pembahasan.....	48
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>54</b>
A. Simpulan .....	54
B. Implikasi .....	54
C. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan dan Jenis Kegiatan Penelitian .....	28
Tabel 3.2 Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	29
Tabel 3.3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .....	31
Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal Sebelum Tindakan.....	36
Tabel 4.2 Deskripsi Data Siklus 1 .....	42
Tabel 4.3 Deskripsi Data Siklus 2 .....	48
Tabel 4.4 Hasil Belajar Data Awal, Siklus 1 dan Siklus 2.....	50
Tabel 4.5 Hasil Belajar Prosentase .....	54
Tabel 4.6 Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Jauh .....	55

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Permainan Estafet Kardus .....	25
Gambar 2 Permainan Lompat Ban .....	25
Gambar 3 Permainan Lompat Kardus.....	26
Gambar 4 Permainan Siapa Tepat .....	26
Gambar 5 Kerangka Berfikir .....	27
Gambar 3.1 Siklus Penelitian PTK .....	32
Gambar 4.1 Deskripsi Data Awal .....	37
Gambar 4.2 Deskripsi Data Siklus 1 .....	43
Gambar 4.3 Deskripsi Data Siklus 2.....	49
Gambar 4.4 Hasil Belajar Data Awal, Siklus 1 dan Siklus 2 .....	51
Gambar 4.5 Histrogam Perkebangan Hasil Belajar Siswa.....	54
Gambar 4.6 Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Jauh.....	55